VARNING: TILL ÄGARE AV TV-APPARATER AV PROJEKTIONSTYP!

Stillbilder kan orsaka permanenta skador på bildröret och markeringar på bildskärmens fosforbeläggning. Undvik att spela ofta eller under en längre tid på TV-apparater av projektionstyp (med storbildsskärm).

EPILEPSIVARNING

Läs denna varning innan du använder detta spel eller låter ditt barn använda det.

En del personer kan få epilepsianfall eller förlora medvetandet när de utsätts för vissa blixtrande ljus eller ljusmönster i det vardagliga livet. Dessa personer kan få ett anfall medan de tittar på TV eller spelar vissa dataspel. Detta kan hända även om personen i fråga inte har någon medicinsk bakgrund av epilepsi eller tidigare aldrig haft några epileptiska anfall.

Om du eller någon i din familj har haft epilepsirelaterade symptom (anfall eller förlorat medvetande) i samband med blixtrande ljus, rådgör med din läkare innan du spelar dataspelet.

Vi uppmanar föräldrar att hålla ett öga på sina barns dataspelsanvändning. Om du eller ditt barn skulle råka ut för något av följande symptom: yrsel, suddig syn, ögon- eller muskelryckningar, förlorat medvetande, förvirring, några ofrivilliga rörelser eller konvulsioner vid användning av dataspel, avbryt GENAST och kontakta läkare.

FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDER VID ANVÄNDNING

- Sitt inte för nära din bildskärm. Håll dig på så långt avstånd från skärmen som sladdens längd tillåter.
- Spela helst spelet på en dator med liten skärm.
- Undvik att spela då du är trött eller fått dåligt med sömn.
- Se till att rummet där du spelar är väl upplyst.
- Vila under minst 10 till 15 minuter per timme då du spelar ett spel.

INNEHÅLLS-FÖRTECKNING

Systemkrav

Det första du ska göra är att kontrollera att ditt system uppfyller kraven under minimikonfiguration nedan, och på förpackningen. **Systemet måste uppfylla minimikraven för att *Harry Potter och Fången från Azkaban* ska fungera ordentligt.**

Kontrollera systemspecifikationen

Om du inte vet hur ditt system är konfigurerat kan du använda diagnostikverktyget för DirectX, för att hämta information om systemet.

- Du startar diagnostikverktyget för DirectX genom att klicka på **Start**-knappen, och sedan klicka på **Kör**. Skriv DXDIAG i rutan Öppna. Diagnostikverktyget för DirectX startar.
- Systemets specifikationer finns i rutan Systeminformation, och under flikarna Bildskärm och Ljud finns mer detaljerad information om ditt grafik- och ljudkort.
- Jämför den här informationen med den som finns i avsnittet Minimikonfiguration nedan. Tumregeln är att en dator som uppfyller kraven *minimikonfiguration* kan köra spelet med de enklare grafik- och ljudalternativen. **Obs!** I de flesta fall behöver du inte ändra inställningarna i diagnostikverktyget för DirectX.
- Behöver du hjälp med att komma igång med spelet? Gå till avsnittet *Städa upp i din dator innan du kör spelet* på sid. 2.
- Har du problem med att spelet hänger sig eller kraschar? Läs vidare i avsnittet *Innan du startar spelet* på sid. 4.

Minimikonfiguration

- Windows 98/Me/2000/XP (Windows 95 och Windows NT stöds inte)
- 600 MHz Intel Pentium III eller kompatibel processor
- 256 MB RAM
- 8x CD-ROM/DVD-läsare
- 850MB ledigt hårddiskutrymme plus utrymme för sparade spelomgångar (extra utrymme krävs för Windows swap-fil och installation av DirectX™ 9)
- 32 MB Direct3D-kompatibelt grafikkort (GeForce 2 eller likvärdigt)
- DirectX 9-kompatibelt ljudkort
- Tangentbord och mus

Städa upp i din dator innan du kör spelet

Innan du installerar någon programvara är det **mycket viktigt** att din hårddisk fungerar som den ska. Vi rekommenderar att du regelbundet "städar" din dator. ScanDisk, Diskdefragmenteraren och Diskrensning är de verktyg du behöver för att hålla allting i trim. Genom att göra detta har du störst chans att kunna köra dagens spel med så lite problem som möjligt. En extra fördel är att en ren dator blir mer effektiv och andra program som du använder fungerar snabbare och stabilare.

- **ScanDisk (Win 98/ME)/Felkontroll (Win 2000/XP)** hittar och lagar diskfel och trasiga sektorer på din/dina hårddisk/ar (HDD).
- **Diskdefragmenteraren** ser till att alla data på varje HDD är rätt sorterade. Det hjälper till att förhindra förvanskad data och gör att din dators processor (CPU) kommer åt dina data snabbare.
- **Diskrensning** hjälper dig att ta bort onödiga filer från din dator. Det frigör hårddiskutrymme och förhindrar konflikter som kan göra att spelet inte installeras på rätt sätt.

Titta i Windows hjälpguide så hittar du information om hur du använder verktygen ScanDisk/Felkontroll, Diskdefragmenteraren och Diskrensning.

Så här använder du Windows hjälpfiler

1. Klicka på **Start**-knappen och välj **Hjälp** för att öppna Windows hjälpguide.
2. Sen klickar du på sökdelen och skriver in nyckelord som "Scandisk" (Win 98/ME), "Felkontroll" (Win 2000/XP), "Defrag" och "Diskrensning" för att få upp hjälpguider som visar hur du använder dessa verktyg.

Vad är DirectX™?

DirectX är en del av Windows® 98, 2000, ME och XP. Det ger Windows möjlighet att snabbt komma åt vissa delar av din dator, så att du kan köra dagens spel. I takt med att ny teknologi, t.ex. nästa generations 3D-acceleratorer och 3D-ljudkort, introduceras på marknaden, kommer DirectX att utvecklas så att det stöder denna nya teknik. *Harry Potter och Fången från Azkaban* kräver DirectX 9.0b, som medföljer på spelskivan så att du kan installera det om det behövs.

För att DirectX ska fungera ordentligt behöver det de senaste drivrutinerna till ditt grafikkort och ljudkort. Dessa drivrutiner går vanligtvis att ladda ner via korttillverkarens webbsida eller kan erhållas genom att kontakta korttillverkarens kundtjänst. Om du använder drivrutiner som inte har stöd för DirectX 9.0b kan du få problem med ljudet eller grafiken i *Harry Potter och Fången från Azkaban.*

Om du vill veta mer om DirectX kan du besöka den officiella DirectX-siten på:

http://www.microsoft.com/directx

Hur installerar jag DirectX 9.0b?

Om du vill installera DirectX **efter** installationen av *Harry Potter och Fången från Azkaban* stoppar du i spelskivan i din CD-ROM/DVD-läsare, klickar på Startknappen och väljer KÖR. Skriv in D:\DirectX\dxsetup (eller ersätt enhetsbeteckningen för din CD-ROM/DVD-läsare med rätt bokstav om den har en annan beteckning än D:\, vilket du ser under **Den här datorn**) och klicka på OK. Klicka på INSTALLERA OM DIRECTX för att installera DirectX.

Installera spelet

Om du vill installera *Harry Potter och Fången från Azkaban* stoppar du i cd-skivan i din CD-ROM/DVD-läsare och väntar tills autostartmenyn öppnas. Klicka på INSTALLERA och därefter på NÄSTA, så öppnas serienummerfönstret. Skriv in serienumret som står i den vita rutan på baksidan av manualen till *Harry Potter och Fången från Azkaban* och följ instruktionerna på skärmen för att installera spelet.

- Om autostartmenyn inte öppnas automatiskt dubbelklickar du på **Den här datorn**-ikonen på skrivbordet och dubbelklickar sen på den CD-ROM/DVD-läsare som du har stoppat i cd-skivan i. Dubbelklicka på filen 'setup.exe' för att installera spelet.

Avinstallera/Installera om spelet

Om du får problem eller om spelet inte installerades korrekt första gången, rekommenderar vi att du installerar om spelet.

1. Om du vill avinstallera spelet klickar du på **Start**-knappen, väljer **Program** (eller **Alla program** för användare av Windows XP) och markerar den plats i listan där spelet finns. Klicka på Avinstallera för att ta bort spelet.
2. Om du vill installera om spelet när du har avinstallerat det följer du instruktionerna under *Installera spelet* här ovan.

   VIKTIG ANMÄRKNING: Vi rekommenderar inte våra användare att installera av detta spel manuellt eftersom vissa filer som hör till spelet kanske inte tas bort på rätt sätt. Det är normalt att filer som skapats av spelaren, t.ex. sparade spelomgångar, repriser och andra spelrelaterade filer, ligger kvar i spelmappen på hårddisken efter avinstallationen. Om du inte vill behålla dessa filer när du har avinstallerat spelet kan du ta bort dem på samma sätt som du tar bort andra filer på din PC.



INNAN DU STARTAR SPELET

Under vissa omständigheter kan program som körs i systemet reservera resurser som behövs för att köra spelet. En del program körs på datorn utan att det syns och många aktiveras när du startar datorn. Det finns ett antal så kallade "bakgrundsprogram" som alltid körs på datorn. I vissa fall *kanske* dessa program får spelet att krascha eller låsa sig.

Därför rekommenderar vi att du stänger av dessa "bakgrundsprogram" innan du spelar *Harry Potter och Fången från Azkaban*.

Viktigt: Om du avslutar ett bakgrundsprogram för att utnyttja alla systemets resurser till att köra spelet, så kommer bakgrundsprogrammets funktioner inte att vara tillgängliga. Se till att du startar om bakgrundsprogrammen, genom att starta om din dator, när du har spelat klart *Harry Potter och Fången från Azkaban*.

VIRUSSKYDD/KRASCHSKYDD

Om ett virus- eller kraschskyddsprogram körs på datorn råder vi dig att inaktivera eller stänga av dem innan du kör *Harry Potter och Fången från Azkaban*. Det gör du genom att leta rätt på programmets ikon på Aktivitetsfältet i Windows. **Högerklicka** på ikonen och klicka på STÄNG, INAKTIVERA eller motsvarande kommando.

SÅ HÄR STÄNGER DU AV GENERELLA BAKGRUNDSPROGRAM

När du har stängt av alla virus- och kraschskyddsprogram, bör du också avsluta alla andra generella bakgrundsprogram som inte behövs, eftersom de kan orsaka problem när du installerar eller kör PC-spel.

WINDOWS 98/ME

1. Håll nere CTRL- och ALT-tangenten samtidigt som du trycker en gång på DELETE-tangenten. Fönstret STÄNG PROGRAM visas med en lista över alla bakgrundsprogram som för närvarande körs på din dator.
2. Om du vill avsluta ett bakgrundsprogram klickar du på programmets namn i listan och sedan på knappen Avsluta aktivitet.

   Obs! Det är viktigt att du INTE AVSLUTAR de två bakgrundsprogrammen Explorer och Systray eftersom det är systemprogram som behövs för att Windows ska fungera. Du kan avsluta alla andra bakgrundsprogram.
3. Dialogrutan Stäng program avslutas och bakgrundsprogrammet stängs av. Upprepa ovanstående steg tills alla bakgrundsprogram är avslutade.

WINDOWS 2000/XP PROFESSIONAL

1. Håll nere **CTRL**- och **ALT**-tangenten samtidigt som du trycker en gång på **DELETE**. Windows Säkerhetsfönster öppnas.
2. Klicka på AKTIVITETSHANTERAREN för att öppna Windows Aktivitetshanterare. Om du vill avsluta ett bakgrundsprogram klickar du på namnet i listan på Programfliken och klickar därefter på knappen **Avsluta aktivitet**.

   Obs! Beroende på inställningarna kan vissa användare hoppa över säkerhetsfönstret i Windows 2000/XP Professional och gå direkt till Windows aktivitetshanterare när de trycker på **CTRL**, **ALT** och **DELETE.**

WINDOWS XP HOME

1. Håll nere **CTRL**- och **ALT**-tangenten samtidigt som du trycker en gång på **DELETE**. Windows aktivitetshanterare öppnas.
2. Om du vill avsluta ett bakgrundsprogram klickar du på namnet i listan på Programfliken och klickar därefter på knappen **Avsluta aktivitet**.

   Viktig anmärkning: Tänk på att nästa gång du startar om datorn kommer alla bakgrundsprogram du har stängt av att startas om automatiskt.

STARTA SPELET

- Stoppa i cd-skivan i din CD-ROM/DVD-läsare. Autostartmenyn öppnas. Klicka på SPELA för att starta spelet.

  Obs! Om spelet inte startar automatiskt när du stoppar i cd-skivan i din CD-ROM/DVD-läsare, går du till Start>Program> (eller Alla Program om du använder Windows XP)> EA Games>**Harry Potter och Fången från Azkaban>Harry Potter och Fången från Azkaban**. Inledningsskärmen öppnas och spelet startar.

  Obs! Vill du veta mer om EA GAMES™ utbud av Harry Potter-spel kan du besöka *www.harrypotter.ea.com.*

INLEDNING

Efter en hemsk sommar med familjen Dursley längtar Harry Potter väldigt mycket efter att få börja sitt tredje år på Hogwarts skola för häxkonster och trolldom. Men händelserna tar en oväntad vändning när Harry upptäcker att Sirius Black, mannen som man anser förrådde Harrys föräldrar och därför bär skulden för deras död, har rymt från trollkarlsfängelset Azkaban.

Black verkar vara ute för att hämnas på Harry för att han satte stopp för "Ni-vet-vem", och de dementorer, fängelsevakterna från Azkaban, som har skickats till Hogwarts för att fånga in Black har en oroväckande effekt på Harry. Med hjälp av Ron och Hermione, är Harry fast inställd på att lösa mysteriet kring Sirius Black och hans flykt från Azkaban.

Spelets styrning

Obs! Den här manualen hänvisar genomgående till standardstyrningen. Om du vill veta mer om hur du anpassar styrningen kan du läsa avsnittet Styrdonsinställningar på sid. 13.

Menystyrning

Markera menyalternativ	För **musen** över ett alternativ
Ändra alternativ/flytta reglage	**Vänsterklicka** på valet/**Vänsterklicka** på skjutreglaget
Välj/gå till nästa skärm	**Vänsterklicka** på alternativet/
Tillbaka till föregående skärm	**Vänsterklicka** på tillbakapilen/tryck på **ESC**

Spelstyrning

Gå framåt/bakåt	**W/S** eller **piltangent** ⇳
Vrid åt vänster eller höger	Rör **musen**/**piltangent** ⇔
Sidsteppa vänster/höger	**A/D** eller **siffertb 4**/**siffertb 6**
Hoppa	**Högerklicka**/**MELLANSLAG**
Kasta	**Vänsterklicka**, **håll in** och **släpp upp**/använd **ALT** och **piltangenterna** för att sikta
Handla/prata	Gå fram till personen/föremålet
Se dig omkring	Rör **musen**
Pausa spelet/öppna menyn i spelet	**ESC**
Titta på Marodörkartan	**TAB**
Hoppa över mellanspel	**ENTER** (du kan inte hoppa över instruktionsfilmer)

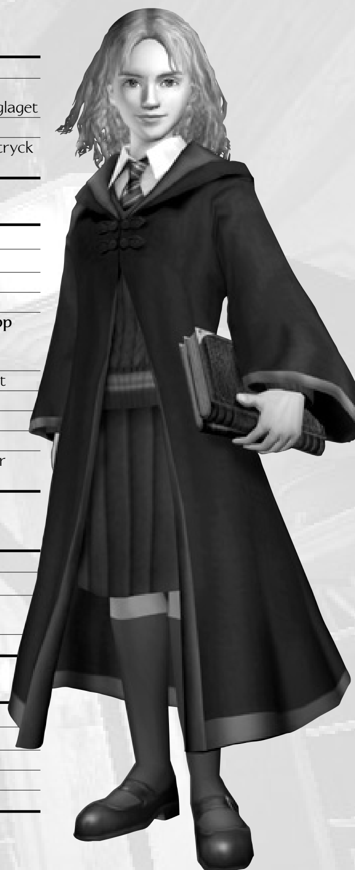
Obs! Du kan inte kasta en trollformel om du inte siktar på något.

Flygstyrning

Flaxa med vingar	**Högerklicka**/**MELLANSLAG**
Sväng åt vänster och höger	Rör **musen**/**piltangent** ⇔
Spruta eld (bara med Draconiforsdrakar/kräver eldboll)	**Vänsterklicka**/**ALT**
Avbryt trollformel	**ENTER**

Lapiforsstyrning

Gå framåt/bakåt	**W/S** eller **piltangent** ⇳
Sväng åt vänster och höger	Rör **musen**/**piltangent** ⇔
Tugga gräs/gräv	**Vänsterklicka**/**ALT**
Hoppa	**Högerklicka**/**MELLANSLAG**
Avbryt trollformel	**ENTER**



STÄLL IN SPELET

To startar du ett nytt äventyr:

1. **Klicka** på NY SPELOMGÅNG på huvudmenyn, sen **klickar** du på en TOM plats.
2. Inledningsfilmen startar. När filmen är slut laddas spelet och startar automatiskt.

SPELA SPELET

SPELSKÄRMEN



Karaktärens livskraft – visas när någon av spelarkaraktärernas livskraft ökar eller minskar.

Aktiva karaktärer

Obs! Ikonerna på skärmen dyker bara upp när det behövs (t.ex. när du plockar upp en utmaningssköld).

KOMPISSPEL



Även om Harry är en skicklig trollkarl så är det här hans svåraste äventyr hittills och han behöver all hjälp som Ron och Hermione kan ge honom! Varje kompis lär sig unika trollformler, som kan användas för att utföra speciella uppgifter eller lösa problem. Vissa uppgifter, som när det dyker upp flera mål för trollformler, kräver att mer än en kompis hjälper till. Dina kompisar hjälper till om det behövs. När styrningen växlar till en annan karaktär flyttas den karaktärens ikon längst upp på den aktiva karaktärsvisaren.



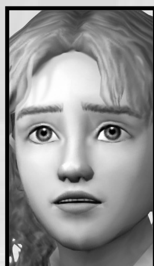
HARRY POTTER

Harry Potter, "pojken som överlevde", kom som bebis undan med livet i behåll efter en attack av den onde trollkarlen Lord Voldemort och är nu en skicklig elev på Hogwarts skola för häxkonster och trolldom.



RON WEASLEY

Det sjätte av Arthur och Molly Weasleys barn på Hogwarts och en trogen vän till Harry.



HERMIONE GRANGER

Hermiones mod och intelligens kan visa sig vara ovärderliga.

Livskraft

Livskraftmätaren visar hur var och en av kompisarna mår. Om en av kompisarnas mätare töms, svimmar han eller hon och du måste börja om från den sparbok du stötte på senast (läs avsnittet *Spara ett äventyr* på sid. 14 om du vill veta mer om sparböcker).

- Håll utkik efter chokladgrodor som återställer livskraft.

  Obs! Vissa av de svårare motståndarna du stöter på har också en livskraftmätare som visas på skärmen.

Hoppa, klättra och krypa

Om du vill utforska Hogwarts ordentligt måste du ta dig förbi många svåra hinder.

Så här hoppar du

- Spring fram mot ett hål och **högerklicka** (eller tryck på **MELLANSLAG**) precis innan du kommer fram till kanten. Om du utför hoppet på rätt sätt bör du segla över lugnt och säkert.
- Om du faller från hög höjd kommer du att svimma och måste börja om från den senaste sparboken.

  Tips! Glöm inte att försöka hoppa med ansats – ibland kan du få tag i en kant som är längre bort.

Så här klättrar du

- Gå fram till ett föremål eller hinder och fortsätt att gå framåt. Om det går kommer du att börja klättra.
- Vid högre kanter kan du prova att hoppa, vänd mot väggen, och se om du kan få tag i kanten.

  Obs! Det är bara vissa hinder som går att hoppa och klättra över. Om du inte hittar någon väg ut kan du leta efter något som du kan sikta på med en trollformel som du redan kan.

Utforska

Hogwarts skola för häxkonster och trolldom är en magisk plats, med många dolda områden, kontakter och falluckor för ovarsamma elever. Om du vill hitta allt måste du söka ordentligt. Håll utkik efter allt från små sprickor i stenmuren till trollformelsymboler och försök att sikta på olika föremål med din trollstav.

Trollformler

Formelutmaningar

Under ditt äventyr måste du ta dig igenom formelutmaningar för att lära dig nya trollformler och klara ditt tredje år på Hogwarts. Under dessa utmaningar kan du samla utmaningssköldar – om du hittar dem! Samla ihop alla sköldarna så får du besöka bönbonusrummet (det gör inget om du inte hittar allihop på första försöket – du kan alltid komma tillbaka senare).

- Du kan öppna utmaningssköldmenyn via spelmenyn. Här kan du se hur många sköldar du har hittat (läs mer under *Utmaningssköldar* på sid. 10).



Kasta trollformler

Det är viktigt att du kastar rätt trollformel på rätt mål, inte bara för att få bra betyg på lektionerna, utan även vid mer riskfyllda aktiviteter.

1. **Vänsterklicka** och **håll in** musknappen för att förbereda din trollstavsarm. Den glittrande markören visar var du siktar med dina magiska krafter.

   Obs! Trollformler har inte obegränsad räckvidd. Om du står inom räckhåll är din formelmarkör orange. Om du står för långt bort är markören gul.
2. Använd musen för att flytta markören över det föremål du vill sikta på.
3. Om du har siktat rätt – och kan den trollformel som behövs – visas formelns märke. Släpp upp vänster musknapp för att kasta trollformeln.

   Tips! Effekten av en kastad trollformel är inte alltid uppenbar. Se dig omkring om du inte märker några omedelbara resultat.

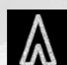
   Tips! Försök att sikta på alla föremål du stöter på. Om du väljer rätt saker kan du hitta hemligheter eller samlarföremål.

Trollformel- och besvärjelselista

Med undantag för *expecto patronum*, som bara kan användas av Harry, hittar du en fullständig lista här nedan över de trollformler och besvärjelser som tredjeårselever i spelet förväntas bemästra innan läsårets slut.



Alohomora
Kasta denna upplåsningsbesvärjelse på vissa mekaniskt låsta dörrar, föremål och hemliga områden för att öppna dem.



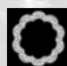
Carpe Retractum
Kastar ett magiskt, lassoliknande rep av ljus runt vissa föremål och drar dem mot dig – eller dig mot dem!



Draconifors
Förvandlar drakformade statyetter till små, levande, flygande drakar som går att styra under en kort stund.



Glacius
Fryser vatten (även väldigt effektiv mot salamandrar).



Lapifors
Förvandlar små, kaninformade statyetter till små kaniner som går att styra under en kort stund.



Lumos
Om den kastas på rätt sätt mot en Lumos-stenfigur, lyser änden av kastarens trollstav upp tillfälligt och kastar ett avslöjande ljus över området. På så sätt går det att upptäcka dolda ingångar och plattformar i de mörkare delarna av Hogwarts och parken.



Expecto Patronum
Harry kan använda den här besvärjelsen för att frammana en Patronus – en positiv kraft som baseras på kastarens positiva tankar. Den kan användas för att driva bort dementorer – men tänk på att detta är en mycket avancerad besvärjelse som kräver invecklad magi!



Rictusempra
Tekniskt sett en kittlingsbesvärjelse, som kan användas för att 'stöta undan' svaga motståndare i spelet.



Spongify
Kasta den här trollformeln på speciella mattor och stenplattor för att förvandla dem till en extremt studsig, geléliknande massa. Sen kan du hoppa på dem och studsa till oanade höjder.



Depulso
Den här formeln är perfekt när du vill knuffa på föremål och den kan användas för att aktivera vissa förtrollade kontakter som är utom räckhåll, eller för att krossa ömtåliga föremål som kan innehålla användbara saker.

Spelmenyn



Pausa ditt äventyr, kolla din status och öppna spelets andra menyer via spelmenyn. Här kan du se vilka saker du har hittat, kolla hur du har klarat de olika utmaningarna och uppgifterna, och ändra olika spelalternativ eller bara ta en paus. Tryck på **ESC** för att se din aktuella nivåstatus.

Tillbaka till spelet/föregående skärm



Klicka på den här ikonen för att återgå till föregående meny/fortsätta spela.

Stäng av spelet



Klicka på den här ikonen för att återgå till huvudmenyn/stänga av spelet.

Aktuell nivåstatus

Uppgift

Det här är en påminnelse om vilken uppgift du håller på med för tillfället.

Karaktärens livskraft

Varje karaktärs livskraftmätare visas under dennes individuella ikon (läs mer under *Livskraft* på sid. 7).

Hittade hemligheter/återstående

Hogwarts är en magisk plats och det finns många hemliga platser och föremål gömda över hela skolan. Den här räknaren visar hur många du har hittat – och hur många du bör hålla utkik efter!

Hittade utmaningsskölдar/återstående

Det finns 10 utmaningssköldar i varje utmaning. Hitta allihop, så får du besöka bönbonusrummet.

Uppgiftslistan

Klicka på bockikonen på skärmen för aktuell statusnivå, så kan du se alla tredjeårselevernas uppgifter. Klara allihop, så har du klarat spelet!

Marodörkartan

Det går rykten kring detta otillåtna föremål som säger att den visar en karta över Hogwarts *inklusive* hemliga områden och genvägar. En sån sak skulle verkligen vara användbar, om den nu existerar…

Porträttlösenord-meny

Det kan vara tröttsamt att gå omkring på Hogwarts, så håll utkik efter genvägar. Det finns hemliga gångar bakom olika porträtt på skolan som leder till ett porträttrum intill huvudentrén. Men du måste ha lösenorden för att kunna använda dem.

- Tänk på att Fred och George kan vara en värdefull källa när det gäller att få tag på många användbara saker – om du har tillräckligt med bönor!

Minispel-meny

Under ditt äventyr kommer du att få ta hand om uppgifter som ger dig olika belöningar. På den här skärmen kan du se hur du har lyckats.

Hippogriff-flygning

Det är inte lätt att flyga på hippogriffer och det kräver färdighet och tålamod (läs mer under *Hippogriff* på sid. 11).

Pixi-gnomer

Pixi-gnomer kan vara irriterande. Så om någon kunde få bort dem är det väl värt en belöning (läs mer under *Pixi-gnomer* på sid. 12).

'Monsterboken om monster'

Exemplar av den här boken är kända för sitt argsinta beteende. Tänk om en av dem skulle smita (läs mer under *'Monsterboken om monster'* på sid. 12)!

Föremål



Bertie Botts Bönor I Alla Smaker

Du hittar det här konstiga trollkarlsgodiset överallt i slottet och parken. De finns gömda på de mest osannolika ställen, men en välriktad trollformel kan vanligtvis skaka fram dem. Plocka upp dem när du hittar dem, för du kan handla för dem i Fred och Georges butik.

- När du plockar upp en böna visas bönräknaren på skärmen



Pumpapastejer

En pumpapastej är ett traditionellt och populärt trollkarlsmellanmål som du kan handla för i Fred och Georges butik.



Kittelkakor

Eleverna på Hogwarts äter högvis av såna här! De kan även bytas mot saker i Fred och Georges butik.

Fred och Georges butik

När de inte ställer till en massa rackartyg gillar Fred och George Weasley att göra affärer i sin hemliga butik. Det godtar Bertie Botts Bönor I Alla Smaker, pumpapastejer och kittelkakor som betalning för chokladgrodor, samlarkort och porträttlösenord.

Utmaningssköldar

Under ditt äventyr måste du klara av spännande formelutmaningar för att lära dig de magiska kunskaper som behövs för att lyckas under ditt tredje år på Hogwarts. För att du ska lyckas måste du samla utmaningssköldar. Hitta alla 10 sköldarna i en formelutmaning så får du tillgång till bönbonusrummet, där du kan samla ihop väldigt många Bertie Botts Bönor I Alla Smaker.

Samlarkort

Blivande häxor och trollkarlar gillar att samla på samlarkort. De har mycket detaljerade bilder av de mest framstående, berömda eller ökända magikerna och varelserna i magins historia. Du kan hitta dessa kort över hela Hogwarts. När du har hittat dem lagras de i din Folio Universitas.

- Om du saknar några kort så glöm inte att du även kan köpa dem i Fred och Georges butik.

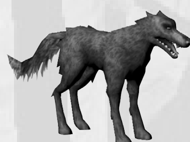
Folio Universitas

Korten delas upp i set beroende på vem (eller vad!) som finns avbildade på dem. Om du vill veta mer om ett särskilt kort **klickar** du på den lilla bilden för att förstora den.

Berömda trollkarlar	Berömda häxor	Quidditchkort	Berömda vampyrer
Berömda svartalfer	Berömda trollpackor	Berömda jättar	Drakar
Bestar	Bonuskort		

Varelser

Du kommer att stöta på alla möjliga varelser under ditt äventyr. Om du har problem med att besegra dem eller bara vill veta lite mer om dem, så kanske nedanstående beskrivningar kan vara till nytta:



SVART HUND

Harry tycker sig ha sett en mystisk svart hund. Inbillar han sig saker eller kan det vara *Grymmen*, en jättelik, spökhund som sägs vara ett dödsomen?

BUNDIMUN



En äcklig varelse som utsöndrar ett vidrigt slemspår. En bundimun kan lamslås av en Rictusemprabesvärjelse, varpå man kan hoppa på den för att få en belöning.



FÖRTROLLAT SKELETT

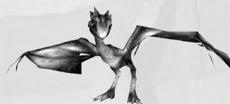
Förtrollade skelett kan anfalla den som stör deras ben. De är mycket tåliga och det kan krävas mer än en person för att besegra dem.

KRUMBEN



Innan Hermione köpte honom i en butik i Diagongränd hade Krumben blivit ratad av många kunder. Han är väldigt intresserad av Rons tama råtta Scabbers!

DRACONIFORSDRAKE



En Draconiforsdrake är en drakstaty som kan styras med Daconiforsbesvärjelsen. När en Draconiforsdrake har plockat upp en eldboll kan den blåsa eld för att tända facklor.

ELDKRABBA



Låt inte de vackra ädelstenarna på de sköldpadds-liknande krabborna lura dig – de kan försvara sig genom att skjuta ut eld ur sina bakdelar. En välriktad Rictusemprabesvärjelse kan vända den här varelsen på rygg så att du kan knuffa omkring dem.

FLYGANDE BOK



De här magiska böckerna kan verkligen hindra din framfart! Håll utkik efter mystiska bokhyllor!

HIPPOGRIFF



En hippogriff är en flygande varelse med kroppen, bakbenen och svansen från en häst, men frambenen, vingarna och huvudet från något som liknar en jätteörn. En person som vill närma sig en hippogriff bör hålla ögonkontakt och buga sig först; om djuret bugar sig tillbaka är det okej att röra det och till och med rida på det. Hippogriffer är väldigt stolta och bör aldrig förolämpas!

IMPAR

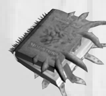


Impar är små och spjuveraktiga, precis som pixi-gnomer från Cornwall! De gillar att kasta magiska smällkarameller –exploderande godis– på folk som de stöter på. Om du är snabb kan du överraska dem och kasta tillbaka smällkaramellerna!



Lapiforsstaty
En Lapiforsstaty är en liten kaninstaty som kan väckas till liv och styras med Lapiforsbesvärjelsen. De kan ta sig igenom små hål och gräva sig ner i jorden.

'Monsterboken om monster'
Hagrid bestämde sig för att använda den här boken under sina lektioner i skötsel av magiska djur. Boken är vildsint och anfaller oftast den som närmar sig.





Peeves
Hogwarts egen poltergeist-plåga Peeves ställer alltid till problem. Den här irriterande anden dyker upp när man minst anar det.

Pixi-gnomer
De här illvilliga varelserna är lysande blå och cirka tjugo centimeter höga, men låt inte deras litenhet lura dig – de kan vara riktigt farliga när de blir störda. De surrar omkring i mörka områden på Hogwarts. Försök att använda Rictusempra på dem.





Salamandrar
Ödlor som bor i eld och lever av flammor. Salamandrar kan överleva utanför en eld men de lever bara så länge elden de föddes ur fortfarande brinner. En Glaciusbesvärjelse kan frysa en salamander och sen kan Rictusempra krossa den – men dess eld måste också frysas, annars kommer den tillbaka.

Råttan Scabbers
Scabbers har varit familjen Weasleys husdjur i många år. Han överlämnades av Percy till Ron under Rons första år på Hogwarts och Hermiones katt, Krumben, är väldigt intresserad av honom.



Karaktärer
Här nedan hittar du en kort överblick av några karaktärer från *Harry Potter och Fången från Azkaban*. Observera att detta är en ofullständig karaktärslista som bara är tänkt som lite bakgrundsinformation för de av er som inte har läst några av romanerna i Harry Potter-serien av J.K. Rowling.



Dementorer
Dementorerna är fångvaktare i trollkarlsfängelset Azkaban. De är hemska varelser som sägs livnära sig på allt det goda i en persons själ. De är utskickade för att spåra upp Sirius Black och skydda Hogwarts, men deras blotta närvaro påverkar Harry mycket negativt.

Hagrid
Rubeus Hagrid är nyckelväktare och egendomsförvaltare på Hogwarts. Hagrid är en jättelik man med en vänlig natur och en förkärlek till alla magiska varelser Han har blivit en av Harrys bästa vänner. I egenskap av nyckelväktare och egendomsförvaltare har Hagrid mycket information att dela med sig av om skolan och dess historia.

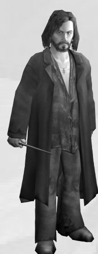




PROFESSOR DUMBLEDORE
Albus Dumbledore är den högt ansedde rektorn på Hogwarts skola för häxkonster och trolldom. Många anser att han är den främste trollkarlen sedan urminnes tider och Dumbledore sköter Hogwarts med visdom, tålamod, rättvisa och otroliga magiska krafter. I Albus Dumbledore har Harry hittat en mentor och beskyddare utan like.



PROFESSOR LUPIN
Professor Remus J. Lupin, skicklig och vänlig – men något skamfilad – är den nya läraren i försvar mot svartkonster på Hogwarts. Han verkar lida av en mystisk sjukdom.



SIRIUS BLACK
Sirius Black, en före detta vän till Harrys föräldrar som senare anklagades för inblandning i deras död, är en förrymd fånge från trollkarlsfängelset Azkaban. Han anses vara extremt farlig och på jakt efter Harry Potter!

ALTERNATIV

STYRDONSINSTÄLLNINGAR

MUSHASTIGHET I SPELET	**Klicka** och **dra** skjutreglaget. Ju längre åt höger du drar skjutreglaget, desto känsligare blir musen för dina rörelser.
INVERTERA MUS	Vissa användare föredrar omvänd musstyrning. Kryssa i rutan för att invertera musens Y-axel.

Följande kontroller i spelet *Harry Potter och Fången från Azkaban* går att ställa in:
FRAMÅT, BAKÅT, SVÄNG VÄNSTER, SVÄNG HÖGER, HOPPA, ANVÄND TROLLSTAV, SIDSTEPPA HÖGER, SIDSTEPPA VÄNSTER, ÖPPNA KARTA, HOPPA ÖVER MELLANSPEL.

Om du vill ändra en kontroll **klickar** du på dialogrutan för att markera den, och trycker sen på den nya tangenten. Den nya kontrollen är inställd.

Obs! Datorn kommer ihåg två tangenttryckningar för varje handling, så klicka igen om du bara vill ställa in en tangent för styrningen.

LJUD & BILDINSTÄLLNINGAR

GAMMA	**Klicka** och **dra** skjutreglaget.
LJUSSTYRKA	**Klicka** och **dra** skjutreglaget. Ju längre åt höger du drar skjutreglaget, desto ljusare blir skärmen.
KONTRAST	**Klicka** och **dra** skjutreglaget. Ju längre åt höger du drar skjutreglaget, desto starkare blir kontrasten.
UPPLÖSNING	**Klicka** på **rullgardinslisten** och välj den upplösning du vill använda.
FÄRGDJUP	**Klicka** på **rullgardinslisten** och välj det färgdjup du vill använda.
MUSIKVOLYM	**Klicka** och **dra** skjutreglaget för att ändra musiknivån.
EFFEKTVOLYM	**Klicka** och **dra** skjutreglaget för att ändra effektnivån.
OMVÄND STEREO	**Klicka** i **rutan** för att aktivera omvänd stereo.
VERKSTÄLL ÄNDRINGAR	**Klicka** för att verkställa de ändringar som du har gjort.
LÄS MEDVERKANDELISTAN	**Klicka** för att se en lista över de personer som har arbetat med det här spelet.

Spara och ladda

Spara ett äventyr



Du måste hitta en sparplats på Hogwarts. De har formen av tunga, magiska böcker som kallas sparböcker. Gå fram till en sparbok för att spara din spelomgång.

Ladda ett äventyr

1. Nästa gång du startar spelet **klickar** du på LADDA SPELOMGÅNG. Skärmen Ladda omgång öppnas.
2. **Klicka** på en ANVÄND plats.
3. Spelomgången laddas.

- Alternativt kan du **klicka** på NY SPELOMGÅNG för att börja med en ny spelomgång.
- Om du svimmar börjar spelet om från den senaste sparplatsen.

Ersätt ett sparat äventyr

1. Nästa gång du startar spelet **klickar** du på NY SPELOMGÅNG. Skärmen Ny spelomgång öppnas.
2. **Klicka** på en ANVÄND plats för sparade spelomgångar och bekräfta, när du blir tillfrågad, att du vill ersätta den tidigare sparade spelomgången med en NY SPELOMGÅNG.

Problem med din programvara?

Om du får problem med att installera eller köra programmet, vill vi gärna hjälpa dig. Det finns vissa metoder du bör använda för att se till att de senaste spelen fungerar på din dator. De metoder som anges här nedan löser de flesta problem som kan uppstå när du kör de senaste DirectX-spelen.

Kraschar eller låser sig ditt spel?

När du kör spel som använder den senaste versionen av DirectX måste du se till att din dator använder de allra senaste drivrutinerna till ditt grafikkort. En installation av de senaste drivrutinerna till ditt grafikkort kan lösa problem med krascher och låsningar i spelen.

Först prövar du med att ladda ner de senaste drivrutinerna från grafikkorttillverkarens webbsida. Här nedanför hittar du en lista med populära grafikkorttillverkares webbsidor:

Asus:	**http://www.asus.com**
ATI:	**http://www.ati.com**
Creative Labs:	**http://www.europe.creative.com**
Guillemot:	**http://www.guillemot.com**
Hercules:	**http://www.hercules.com**

Om det inte hjälper prövar du med att ladda ner de senaste drivrutinerna från tillverkaren av **chipet** till ditt grafikkort. Ditt grafikkortschip är det grafikhanterande chip som finns på ditt grafikkort, Radeon (ATI) och GeForce (nVidia) är exempel på grafikkortschip. Här nedanför hittar du en lista med webbsidor till populära tillverkare av grafikkortschip:

nVidia:	**http://www.nvidia.com**
ATI:	**http://www.ati.com**
Power VR:	**http://www.powervr.com**
Matrox:	**http://www.matrox.com**
S3:	**http://www.s3graphics.com**
Intel:	**http://www.intel.com**
SIS:	**http://www.sis.com**

Har du problem med ljudet?

Om du har problem med hackande eller hoppande ljud, eller ljud som försvinner av och till, kan du pröva med att ladda ner de senaste drivrutinerna till ditt ljudkort. Här nedanför hittar du en lista med webbsidor till populära ljudkortstillverkare:

Creative Labs:	**http://www.europe.creative.com**
C-Media:	**http://www.cmedia.com.tw**
Diamond:	**http://www.diamondmm.com**
ESS:	**http://www.esstech.com**
Videologic:	**http://www.videologic.com**
Yamaha:	**http://www.yamaha.com/service.htm**

Anmärkning

Electronic Arts förbehåller sig rätten att förbättra den produkt som beskrivs i denna handbok, när som helst och utan föregående meddelande.
Den här handboken och den programvara som beskrivs i den är upphovsrättsskyddad och samtliga rättigheter tillkommer Electronic Arts. det innebär att varken handboken eller programvaran helt eller delvis får kopieras, reproduceras, översättas eller reduceras till något elektroniskt media eller någon maskinläsbar form, utan skriftligt medgivande från Electronic Arts Limited, 2000 Hillswood Drive, Chertsey, Surrey, KT 16 0EU, England.
Electronic Arts åtar sig inget garantiansvar, vare sig uttryckligt eller underförstått, avseende den här handboken, dess kvalitet, säljbarhet eller lämplighet för visst ändamål. Handboken tillhandahålls "i befintligt skick". Electronic Arts åtar sig vissa begränsade garantier med avseende på programvaran och den media den levereras på. Electronic Arts kan inte i något fall hållas ansvarig för direkt eller indirekt skada.
Garantivillkoren gäller inte i de fall köparen är en konsument som förvärvat produkten för enskilt bruk, i den mån och i sådan del garantivillkoren begränsar konsumentens rättigheter enligt konsumentköplagen.

Garantibegränsning

Electronic Arts garanterar den ursprungliga köparen av denna programvara att den media på vilken programvaran är inspelad är fri från material- och tillverkningsfel under 90 dagar efter inköpsdagen. Under denna period kommer felaktig media att bytas ut om originalprodukten returneras till Electronic Arts på nedanstående adress tillsammans med ett daterat inköpskvitto eller kopia därav samt en beskrivning av defekten och din adress.
Denna garanti är ett tillägg och påverkar inte dina lagstadgade rättigheter på något sätt.
Denna garanti gäller ej programvaran i sig, vilken tillhandahålls "i befintligt skick", och ej heller media som har utsatts för onormalt brukande.

Returer efter garantin

Electronic Arts kommer (så länge lagret tillåter) att byta ut produkt som skadats av användaren även efter det att garantitiden gått ut om originalskivan återsänds. För närvarande tar vi ut en administrativ avgift om 100 kr för att byta spel efter garantitidens utgång.
Skicka in den skadade originalskivan till adressen nedan och betala in avgiften till bank- eller postgironummer:
Bankgiro: 5031-9102 Postgiro: 608565-8
Glöm inte att inkludera fullständig information om felets art, ditt namn, adress och (om möjligt) ett telefonnummer där vi kan nå dig dagtid. Ange ”Retur CS” samt ditt namn som referens vid betalningen.
Om du har några frågor om denna garanti, kontakta Electronic Arts kundservice för hjälp. På **www.support.sverige.ea.com/garanti** kan du läsa mer om hur du kan kontakta oss via e-mail.
Har du inte tillgång till Internet kan man ringa oss på 08-546 645 70, måndag till fredag, 13.00–17.00.
Adress för returer: **Electronic Arts, Att: Retur CS, Johanneslundsvägen 2, 194 81 Upplands Väsby.**

Kundsupport

Om du, trots att du provat alla möjligheter, fortfarande har problem med mjukvaran ber vi dig läsa följande avsnitt.
Viktigt: Läs avsnittet noga innan du kontaktar oss
Dagens datorer körs i en mängd konfigurationer både mjuk- och maskinvarumässigt. För att vi skall kunna hjälpa dig på bästa sätt vill vi att du tar fram en del information om din dator innan du kontaktar oss.
Kontrollera att du har de senaste drivrutinerna för ditt grafik- och ljudkort installerade. Drivrutiner hittar du på respektive korttillverkares webbsida, du kan även hitta uppdateringar på datortillverkarens webbsida. Du kan läsa mer om detta på vår supportsida: **www.support.sverige.ea.com**
Hur du får fram nödvändig information
Den information som vi behöver kan du ta fram i programmet Dxdiag innan du kontaktar oss.
• Klicka på START > KÖR.
• Skriv in ”dxdiag” och klicka sedan på OK.
• Klicka på "Spara all information".
• Filen DXDIAG.TXT lägger sig nu på skrivbordet och där kan du utläsa den information som vi behöver. Du kan även bifoga denna fil i e-mail till oss.
Du kan också hitta lösningar på de flesta problem på vår supportsida på Internet **www.support.sverige.ea.com**. Där kan du även hitta information om hur du kontaktar oss via e-mail.
Du kan även kontakta oss via telefon, vardagar mellan 13.00 - 17.00. Telefonnumret är 08-546 645 70.

EAN08004348MTv2